



## JUBILEJNÍ VYDÁNÍ K 20. VÝROČÍ, NAVÍC S NOVÝMI VARIANTAMI HRY 6 BERE.

Autor Wolfgang Kramer  
Není to hra pro krávy!

Hra pro 2 - 10 hráčů od 10 let.

Délka hry: cca 45 minut

Obsah: 104 hracích karet

10 karet  
žolíků (str. 9)

### CÍL HRY

Na všech kartách jsou symboly krav. Každá kráva, kterou během hry vezmete, znamená jeden minusový bod. Cílem hry je nebrat karty. Pokud už karty vzít musíte, berte ty s nejméně kravami. Vyhraje tedy ten, kdo během hry nasbírá nejméně krav.

### PŘÍPRAVA HRY

Karty žolíků nebudete pro základní hru potřebovat. Ke hře si připravte papír a tužku. Karty se zamíchají a každému hráči se rozdá lícem dolů 10 karet. Každý si své karty vezme do ruky a uspořádá vzestupně podle čísel.

## VYTVOŘENÍ ČTYŘ ŘAD

Čtyři horní karty ze zbývajcího balíčku se položí lícem nahoru doprostřed stolu (viz obrázek 1). Každá z těchto karet bude první kartou v řadě. Během hry se budou řady skládat maximálně z pěti karet. Nikdy ne více! Zbývajcí nepoužité karty odložte, nebudou v této hře potřeba.



**Obr. 1:** Zobrazuje čtyři řady na začátku hry.

## PRŮBĚH HRY

### 1. ZAHRÁNÍ KARTY

Každý hráč vybere jednu kartu z těch, které má v ruce, a položí ji **skrytě** – lícem dolů na stůl před sebe. Když všichni hráči vyberou jednu svoji kartu, otočí se tyto karty lícem nahoru. **Kdo má kartu s nejnižším číslem, přikládá ji jako první** do jedné ze čtyř řad vedle poslední karty příslušné řady. Další kartu přikládá ten, kdo má druhé nejnižší číslo, atd., dokud nebude přiložena poslední a tudíž nejvyšší zahraná karta v tomto kole. Toto se opakuje každé kolo, dokud všichni hráči nezahrají a nepřiloží všech svých deset karet.

### JAK SE BUDOU KARTY DO ŘAD PŘIKLÁDAT?

Každá zahraná karta patří vždy pouze do jediné řady.

**POZOR:** Přikládaná karta se porovnává pouze s posledními (nejvyššími) kartami již umístěnými v řadách na stole. Pro přikládání karet platí následující pravidla:

### **Pravidlo 1: „Vzrůstající hodnota“**

Karty se do řady přikládají vždy tak, aby karta, kterou přikládáte, měla vyšší číslo než karta, za kterou je přikládána.

### **Pravidlo 2: „Nejnižší rozdíl“**

Karta musí být přiložena do řady za kartu, která má k právě přikládané kartě nejbližší nižší číslo.

### **Příklad:**

Jak ukazuje obrázek 1, mají právě teď první karty čtyř řad následující hodnoty: 12, 37, 43 a 58. Čtyři hráči zahrají následující karty: 14, 15, 44 a 61.

„14“ je nejnižší karta a bude se přikládat jako první. Podle pravidla 1 patří pouze do první řady za „12“, stejně tak i „15“ zařadíme do této řady za „14“. Karta „44“ může být podle pravidla 1 přiložena do řady za čísla 15, 37 nebo 43. Podle pravidla 2 „Nejnižší rozdíl“ však musí být přiložena za kartu „43“. Karta „61“ patří podle pravidla 2 do čtvrté řady za kartu „58“.



**Obr. 2:** Zobrazuje čtyři řady po prvním kole.

## 2. BRANÍ KARET

Dokud lze všechny zahraniční karty přiložit do řad, nikdo si nemusí žádné karty brát. Co se ale stane s řadou, která je naplněná, nebo s kartou, která se nikam přiložit nedá?

V obou případech si hráč, který takovou kartu vyložil, musí vzít některou řadu karet.

### Pravidlo 3: „Naplněná řada“

Řada je naplněná, když je v ní pět karet. Ve chvíli, kdy do této řady má být podle pravidla 2 umístěna šestá karta, hráč, který tuto kartu zahrál, si musí vzít všech pět karet ležících v této řadě. Místo nich položí doprostřed stolu kartu, kterou právě zahrál. Ta bude tvořit začátek nové řady.

### Příklad:

Naši čtyři hráči hrají následující karty: 21, 26, 30 a 36. „21“ a „26“ patří do první řady, která je teď s pěti kartami naplněná. Hráč, který zahrál kartu „30“, musí tuto kartu rovněž přiložit do první řady. Ta už je ovšem šestá, hráč si tedy musí vzít všech pět karet první řady. „30“ nyní tvoří první kartu první řady. „36“ se pak přiloží za „30“.



Obr. 3: Zobrazuje čtyři řady po druhém kole.

#### Pravidlo 4: „Nízká karta“

Když hráč zahrane tak nízkou kartu, že ji není možné umístit do žádné z řad, musí si vzít jednu celou řadu podle svého výběru. Vezme si všechny karty z této řady do balíčku před sebe na stůl. Místo nich položí doprostřed stolu kartu, kterou právě zahrál. Ta bude tvořit začátek nové řady.

**POZOR:** Kdo vyloží tak nízkou kartu, že ji nelze zařadit a musí si tedy vzít některou řadu, měl by si vybrat tu řadu, kde je nejméně krav.

#### Příklad:

Byly zahrány následující karty: 3, 9, 68 a 83. „3“ je nejnižší karta a musí být přiložena jako první. Nelze ji ale přiložit do žádné řady. Hráč, který ji zahrál, vyprázdní jednu libovolnou řadu. Vybere si druhou řadu a vezme si „37“ (protože je tam jen jedna kráva). Jeho „3“ je teď první kartou druhé řady. Hráč s kartou „9“ má štěstí, neboť ji teď může položit do této řady za „3“.

Karty „68“ a „83“ jsou jedna po druhé přiloženy do čtvrté řady.



Obr. 4: Zobrazuje čtyři řady po třetím kole.

### **KRÁVY = MINUSOVÉ BODY**

Na každé kartě jsou mezi čísly zobrazeny symboly krav. Každá kráva představuje jeden minusový bod!

Na kartách končících číslem pět (5, 15, 25 atd.) jsou dvě krávy.

Na kartách končících číslem nula (10, 20, 30 atd.) jsou tři krávy.

Na kartách se shodnými čísly (11, 22, 33 atd.) je pět krav.

Číslo „55“ obsahuje jak shodná čísla, tak také končí číslem pět, proto je na kartě 7 krav.

## **KRAVÍ BALÍČEK**

Všechny karty, které si hráč vezme, umístí před sebe na stůl do tak zvaného kravího balíčku.

**POZOR: Karty, které si hráč musí vzít, nesmí být dány do ruky.** Hráč nebude mít v ruce nikdy jiné karty než ty, které dostal na začátku.

## **KONEC HRY**

Hra končí, jakmile všichni hráči zahrají a přiloží svých deset karet. Každý pak spočítá krávy (minusové body) ve svém kravím balíčku. Výsledek každého hráče se zapíše na papír a začíná nová hra. Takto se hraje pořád dokola, dokud některý z hráčů nenasbírá 66 krav. Vítězem je ten hráč, který do té doby nasbíral nejméně krav. Samozřejmě lze na začátku celé hry stanovit jiný počet krav pro konec hry nebo určitý počet her, na které se bude hrát.

## TIPY

Dva příklady ukazují, na co byste si ve hře měli dávat pozor. Na obrázcích jsou čtyři řady před přiložením karet zmíněných v tipech.

**V prvním případě** zahrál hráč kartu „45“, protože si myslel, že ji bude moci zařadit do třetí řady za číslo „41“. To se ale mýlil. Musí totiž svoji kartu „45“ přiložit podle pravidla 2 „Nejnižší rozdíl“ do čtvrté řady za „42“. „45“ je tedy šestá karta a hráč si musí celou čtvrtou řadu vzít!

**Ve druhém případě** hraje hráč kartu „62“ a věří, že ji zařadí do první řady vedle čísla „61“. Má však velkou smůlu. Některý z hráčů ve stejném kole zahrál číslo „29“ a vyprázdnil první řadu, tedy „61“. Hráč s kartou „62“ ji tedy musí zařadit do čtvrté řady vedle čísla „42“. Tato řada už je ovšem plná a hráč si musí vzít všech pět karet!



Obr. 5: Zobrazuje karty pro první případ.



Obr. 6: Zobrazuje karty pro druhý případ

## VARIANTY HRY 6 BERE! PRO POKROČILÉ HRÁČE

U variant zůstávají zachována pravidla základní hry.

### VARIANTA 1: „TAKTIKA“

Ze 104 karet se vybere „počet hráčů x 10 + 4“ karet s nejnižšími čísly. Tyto karty se zamíchají a rozdají jako v základní hře. Hráči tedy přesně ví, které karty jsou ve hře.

**Příklad:** Pro hru ve třech hráčích vyberte pouze karty s čísly 1 – 34, pro hru ve čtyřech hráčích vyberte karty s čísly 1 - 44, atp. Zbylé karty odložte zpět do krabičky, ve hře se nepoužijí.

### VARIANTA 2: „LOGIKA“

Vyberte karty tak, jak je popsáno u varianty „Taktika“. Před začátkem hry rozložte všechny vybrané karty lícem nahoru na stůl. Z těchto karet si hráči sami vyberou svých 10 karet do ruky. Hráči si postupně dokola berou po jedné kartě do té doby, než mají všichni 10 karet. Zbylé 4 karty položte doprostřed stolu jako začátky řad. Od této chvíle se již hraje podle základních pravidel.

### VARIANTA 3: „PROFESIONÁL“

Přikládat do řady se může doprava i doleva. Vlevo se čísla snižují, vpravo zvyšují. Ten, kdo položí do řady šestou kartu (bez ohledu na to, jestli doprava nebo doleva), musí si, stejně jako v základní hře, vzít celou řadu a kartu, kterou právě přiložil, nechat uprostřed stolu jako začátek nové řady. Pokud může hráč přiložit svoji kartu do jedné řady doprava a do druhé doleva, musí kartu přiložit tam, kde je rozdíl mezi přikládanou kartou a kartou s nejbližším číslem v řadě nižší. Pokud někdo vyloží kartu, kterou není možné do žádné z řad přiložit ani doleva ani doprava, musí si, stejně jako v základní hře, vzít jednu libovolnou řadu.

### VARIANTA 4: „RAFINOVANÁ“

Každý hráč dostane do ruky místo desíti 14 karet. Každý hráč v každém kole vyloží místo jedné karty skrytě před sebe dvě karty. Pak, stejně jako v základní hře, hráči všechny vyložené karty otočí lícem nahoru. Poté se karty přikládají do řad tímto způsobem: hráč, který vyložil nejnižší kartu, přikládá jako první obě své karty do příslušných řad. Může se navíc rozhodnout, v jakém pořadí tyto dvě karty přiloží. Po něm přikládá své karty hráč, který má v tu chvíli vyloženou kartu s nejnižším číslem atd.



## 6 BERE! JUBILEJNÍ VARIANTA S NOVÝMI SPECIÁLNÍMI KARTAMI OD WOLFGANGA KRAMERA



V balení je deset karet žolíků pro 2 až 10 hráčů. Karty žolíků mají čísla „0,0“ až „0,9“ a hra má tudíž 114 karet. Každý hráč dostane na začátku hry do ruky jednoho náhodně vybraného žolíka. Při hře v menším počtu hráčů než deset jsou zbývající karty žolíků zamíchány do balíčku mezi ostatní karty. Poté každý hráč dostane jako obvykle 10 karet, takže každý hráč má v ruce celkem 11 karet. Pro hru platí základní pravidla hry 6 bere! s následujícími doplňky:

- Kdo zahráje žolíka, přikládá kartu jako první, protože karty žolíků mají nejnižší hodnotu. Kromě toho si hráč může zvolit libovolnou řadu, do které svého žolíka přiloží. Žolík zvýší hodnotu poslední karty příslušné řady o svou natištěnou hodnotu (viz příklad).



### Příklad:

Hráč A zahrál „18“, hráč B „žolíka“. Protože karta žolíka s hodnotou „0,4“ je nižší než „18“, přikládá hráč B jako první kartu žolíka za kartu „17“ (mohl by ji přiložit také do jiné řady). Tím zvýší řadu o 0,4 na 17,4. Hráč A nyní musí svou „18“ přiložit za kartu tohoto žolíka. A protože je to již šestá karta, musí si hráč A vzít celou řadu.

Pokud hráč přikládá číselnou kartu za kartu žolíka, platí také v tomto případě pravidla „Vzrůstající hodnota“ a „Nejnižší rozdíl“



Tato řada má „koncovou hodnotu“ 18,4. Protože je to současná nejvyšší „koncová hodnota“, mohou sem být přiloženy všechny karty od 19 do 104.



Tato řada má „koncovou hodnotu“ 0,7. Proto sem mohou být přikládány karty od 1 do 9.



Do této řady nemůže být momentálně přiložena žádná karta, protože každá karta musí být přiložena buď do první, druhé, nebo třetí řady.



Do této řady mohou být přikládány karty od 11 do 17.

- Protože žolík je vždy nejnižší kartou, může s ním hráč také řadu vzít. V tomto případě se žolík stává první kartou v nové řadě (viz také pravidlo 4 „Nízká karta“ na straně 5).
- Pokud je zahráno více žolíků současně, přikládá se nejprve žolík s nejnižší hodnotou. Tudiž karta „0,4“ bude přiložena dříve než karta „0,6“.
- Karta žolíka nesmí být přiložena přímo za jinou kartu žolíka.
- Pokud na konci každé řady leží karta žolíka a hráč přikládá další kartu žolíka, musí si vzít některou řadu, bez ohledu na její délku.

Tato jubilejní varianta s žolíky může být kombinována také s oběma následujícími variantami.

## DVĚ VARIANTY PRO 6 BERE! K JUBILEU OD FANOUŠKŮ

Všechna pravidla základní hry zůstávají v platnosti s následujícími novými pravidly:

### 6 BERE! POSUNUTÍ

od Wolfganga Kramera dle námětu Rasmuse Forntheila.

Čím více hráčů tuto variantu hraje, tím je hra zábavnější.

Před každým kolem hry si každý hráč vybere ze své ruky jednu kartu, kterou skrytě předá svému sousedovi po levici. Tuto kartu si hráč může vzít do ruky teprve poté, co skrytě poslal sousedovi svou kartu.

Každé kolo hry nyní probíhá takto: Nejprve hráč kartu z ruky předá a do ruky si vezme předanou kartu. Teprve poté zahraje lícem dolů jednu kartu, kterou musí po odhalení podle pořadí přiložit do příslušné řady. Výjimka: Poslední karta již nebude předána sousedovi, ale už jen přiložena do příslušné řady.

### 6 BERE! RŮZNĚ DLOUHÉ ŘADY

od Wolfganga Kramera dle námětu Hanse-Petera Stolla.

Tato varianta je o něco taktičtější.

První karta s větším počtem krav v řadě má zvláštní funkci.

- Bude-li do řady přiložena karta se 2 kravami, lhostejno na kterou pozici, pak může být do této řady přiložena již jen jedna karta. Druhá přiložená karta si bere celou řadu.
- Bude-li do řady přiložena karta se 3 kravami, lhostejno na kterou pozici, pak mohou být do této řady přiloženy ještě dvě karty. Třetí přiložená karta si již bere celou řadu.
- Bude-li do řady přiložena karta s 5 kravami, lhostejno na kterou

pozici, pak mohou být do této řady přiloženy ještě čtyři karty. Pátá přiložená karta si již bere celou řadu.

- Pokud bude do řady přiložena karta „55“ se 7 kravami, lhostejno na kterou pozici, pak může být do této řady přiloženo ještě šest karet. Sedmá přiložená karta si již bere celou řadu.

Dvě hlavní pravidla:

Zvláštní funkce karet s větším počtem krav platí pouze u první z těchto karet v řadě. Pokud je do řady přiložena další karta s větším počtem krav, zvláštní funkci již nemá.

Zvláštní funkce platí taktéž u první karty v řadě.

Přiložení karty se zvláštní funkcí mění pouze pravidlo brání, jinak vše zůstává jako v základní hře.



Třetí karta po kartě „10“ si vezme tuto řadu.

Karta „11“ nemá žádnou zvláštní funkci.

Karta „15“ si bere tuto řadu a ihned se stává první kartou nové řady.



Karta „20“ si bere tuto řadu a ihned se stává první kartou nové řady.

Druhá karta po kartě „15“ si vezme tuto řadu.



## **POZDRAV OD AUTORA WOLFGANGA KRAMERA**

### **JAK TO VŠECHNO ZAČALO**

Ve svých složkách s nápady na hry jsem měl tenkrát poznačenu myšlenku na karetní hru, kde byly karty / žetony s obyčejným a „horkým“ zbožím. Vlastnictví „horkého“ zboží bylo radno se vyhnout, a když již někdo takové zboží vlastnil, měl se ho rychle zbavit. V roce 1992 jsem na této myšlence začal pracovat. Moje žena mě celým vývojem hry aktivně provázela, dodávala návrhy a pomáhala hru testovat.

V první verzi obdržel každý hráč malé žetony s vyobrazeným obyčejným a „horkým“ zbožím. Na stole leželo 6 kufrů (= tabulek), každý s 8 políčky, na která mohly být pokládány žetony. Do každého kufru mohl být vložen pouze jeden určitý druh zboží a rovněž horké zboží. Kdo položil do kufru zboží, musel si celý kufr vzít a položit před sebe. Kufr mohl člověk znovu ztratit, pokud do něj musel vložit své zboží jiný hráč. Poté, co byl celý kufr zaplněn, si musel hráč vzít všechno zboží. Prázdný kufr se opět položil do středu stolu a mohl být znovu plněn. Ze zboží, které si hráč musel vzít, bylo pouze horké zboží opatřeno zápornými body.

Jakmile základní mechanismy hry uspokojivě fungovaly, testoval jsem hru s různým počtem kufrů, různým počtem políček v jednom kufru, s rozdílným množstvím horkého zboží i různou výší záporných bodů.

Nejlepší výsledky jsem měl se 4 kufry, 6 políčky v každém kufru a poměrně velkým množstvím horkého zboží. To mě přivedlo na myšlenku použít pouze horké zboží.

Poté zmizely kufry a z žetonů se staly běžné karty. Takto jsem dostal čistou karetní hru. Ačkoli již hra dobře fungovala a byla zábavná, hledal jsem ještě další vylepšení. Tímto způsobem postupně vznikala pravidla, která platí dodnes.

V březnu 1993 jsem hru dodal jednomu vydavatelství, které ji samozřejmě odmítlo. Protože jsem si byl svou hrou jist, představil jsem „Horké zboží“ v dubnu ještě firmě AMIGO. Zodpovědným redaktorem byl Joe Nikisch. Ihned rozpoznal potenciál hry a 12. 5. 1993 mi poslal podepsanou smlouvu, jíž jsem obratem podepsal a odeslal zpět.

Po podpisu smlouvy jsem pracoval výhradně na námětu a názvu. Námět měl být, jako u hry Hols der Geier (Čert aby to vzal), pouze naznačen. Můj seznam názvů obsahoval více než 30 návrhů, mezi nimi i „6 bere!“, „Take it easy“ nebo „Dont´ worry“. Uprostřed roku 1993 tam ještě nebyly žádné krávy. Představoval jsem si nějaké zvíře, hlavu nebo předmět, který by byl vyobrazen na kartách a na krabici, a mohl by zastupovat záporné body.

Při hledání jsem si poznamenal například: osla, velblouda, berana, ovci, vola, skopovou hlavu, mátohu, dutou hlavu, zabedněnce, seno v hlavě, hlupáka nebo tupce.

V červenci jsem poslal Joe Nikischovi fax, ve kterém jsem se podělil o výsledky svého pátrání. Sdělil jsem mu své favority. Napsal jsem:

**„Nejvíce se mi líbí  
Šest bere (=název)  
Toto není hra pro krávy (=podtitul)  
Kdo prohraje, je kráva.“**

Joe Nikisch mé úvahy schválil. Ve druhé polovině roku 1993 pracovalo vydavatelství na dotváření a vzhledu hry. Ke všem krokům jsem byl připraven a tu a tam jsem činil návrhy. Jako ilustrátora mohlo vydavatelství získat Franze Vohwinkela. Spolu s Joe Nikischem jsme dopilovávali konečná pravidla. Na začátku února bylo tedy oznámeno:

Na norimberském herním veletrhu bude hra 6 bere! veřejně představena.

Všechny recenze vyzněly dobře. Již v prvním roce získala hra cenu Deutschen Spielpreis a byla nominována na hru roku. Časopis Fairplay hře udělil ocenění „Karetní hra roku“. Následovaly další ceny a ocenění ze zahraničí.

Vydavatelství pro hru nejprve zvolilo běžnou skládanou krabičku, ta ale nebyla příliš vhodná. Proto byla od dalšího vydání zavedena dodnes používaná krabička s víčkem.

Provedení krabičky od Franze Vohwinkela se zpočátku příliš neprosadilo. Také já i má žena jsme jí nebyli zrovna nadšení. S odstupem jednoho či dvou roků jsme ale poznali, že obálka byla moderní a neobyčejná. Mělo to tu výhodu, že hra byla od ostatních karetních her odlišná a snadno rozpoznatelná.

Rovněž „kraví“ zboží bylo šťastnou volbou. Neboť slovo „kráva“ vždy vedlo k úšklebkům a utkvělo v paměti lidí. Proto

kupující v obchodech často žádali nikoli hru 6 bere!, nýbrž „tu hru s krávyami“.

V roce 2014 slaví 6 bere! své 20. narozeniny. Pro hru je to impozantní stáří, jelikož většina her nebyla víc jak 3 roky stará. Kdybych mohl mít jedno přání, přál bych si, aby nás 6 bere! všechny přežila a ani po 100 letech ještě nebyla ohraná.

Stuttgart, 31. 12. 2013

Wolfgang Kramer







## **POZDRAV OD OBJEVITELE HRY JOE NIKISCHE**

Wolfgang Kramer měl již před 20 lety díky svým hrám velmi dobré jméno. Každá jeho hra měla své kouzlo, které ji jasně odlišovalo od jiných her. Proto jsem měl jako redaktor AMIGO Spiel und Freizeit ještě před 6 bere! s Wolfgangem Kramerem i jeho ženou

Uschi dobrý vztah.

Velmi dobře si vzpomínám, jak se 6 bere! k AMIGO dostala. Wolfgang Kramer nás navštívil v roce 1993 v tehdejší vydavatelské domě firmy AMIGO na okraji Urberachu. V zavazadle měl jednu hru, kterou postupně vybalil. Co se potom dělo, se za 30 let činnosti v herní branži přihodilo jen zřídka.

Již po krátkém a u Wolfganga Kramera jako vždy precizním vysvětlení herní myšlenky jsem propadl nadšení. Velice jsem prahnul po tom, také si zahrát hru, již mi právě vysvětloval. A nadšení při hraní nijak nepolevovalo. Naopak jsem chtěl ještě více a v hlavě mi vřely myšlenky pouze na tu hru. Také vím, že jsem ještě během setkání Wolfgangu Kramerovi sdělil, že se postarám o smlouvu

Herní mechanismus byl od počátku přímočarý, fascinující a jednoduše geniální. S tehdejší „zlodějským“ námětem hry už ale byly potíže. „Horké zboží“ nebylo u AMIGO zrovna žádané téma, protože jeden tehdy aktuální název hry „Vlaková loupež“ podle rodičů a vychovatelů postrádal

pedagogický účinek a objevily se projevy nelibosti. To vedlo k úvahám o použití abstraktní grafiky. V této době existovala rovněž dobrá a úspěšná spolupráce firmy AMIGO s Franzem Vohwinkelem a jeho ženou Imeldou. Dále záleželo na tom, přivést ke spolupráci jednoho z nejlepších německých autorů her s jedním z nejlepších německých ilustrátorů her. Neobyčejná hra vyžadovala neobyčejnou a nápadnou grafiku, a tak se došlo na krávy. Název hry pocházel ze seznamu návrhů, které mi Wolfgang Kramer doručil poštou. Po dnech přemýšlení, telefonátů a rozhovorů vykryštovalo 6 bere! jako krátký, výstižný a hru skvěle popisující název.

Zbytek je již desetiletí trvající úspěšná historie karetní hry, při které jsem se dělil o nadšení ze hraní s mnohými a mnohými lidmi.

Dreieich, 31.12. 2013

Joe Nikishe



## **POZDRAV OD GRAFIKA FRANZE VOHWINKELA**

Původní podoba 6 bere! je pro mě i po těch letech stále něco zvláštního. Hra 6 bere! vznikla v roce 1993 v době, kdy počítače grafický design ještě neovládly. Zde je každé číslo a každé písmeno ještě jednotlivě vyvedeno ručně a vyříznuto z červené litografické folie.

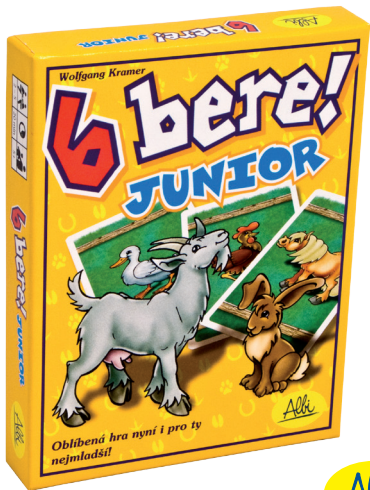
Kresby archů karet byly na kartonu láskyplně skládány z černobílých reprodukcí a dnes působí jako relikv z dávných časů. Pro tiskaře byly barevné odstíny ještě vyznačeny na listu průsvitného papíru. Z dnešního pohledu není téměř představitelné, jak tehdy grafik pracoval. 6 bere! mi vždy tyto časy připomene.

Seattle, 31. 12. 2013

Franz Vohwinkel



**Z ŘADY 6 BERE!**  
**VYZKOUŠEJTE I HRU PRO**  
**NEJMENŠÍ!**



**WWW.ALBI.CZ**

